

## Pravidla ke hře kubb

### Úvod

**Kubb** je tradiční švédská hra, která pochází z Gotlandu, malého ostrova uprostřed Baltského moře. Starodávný původ **kubbu** je ztracen v mlhách času. Jisté je, že zárodek pravidel pochází z dob statečných Vikingů, kdy každá rodina měla za domem místo na zpracování dřeva. Pár polínek, oválných klacků a kapka představivosti daly vzniknout hře, která přetrvala staletí bojů, bídy i blahobytu až do dnešních dnů.

**Kubb** je hrou opravdu pro každého. Nezáleží, jestli jste mladý, starý, silný, slabý, malý, či velký. **Kubb** můžete hrát stejně dobře na trávě jako na pláži nebo i na ledu, k jeho pochopení vám stačí jen pár minut. Lze jej velice dobře hrát v různém počtu hráčů (od 2 do 12 hráčů). Buďte si jisti, že s touto hrou zažijete vzrušující okamžiky.

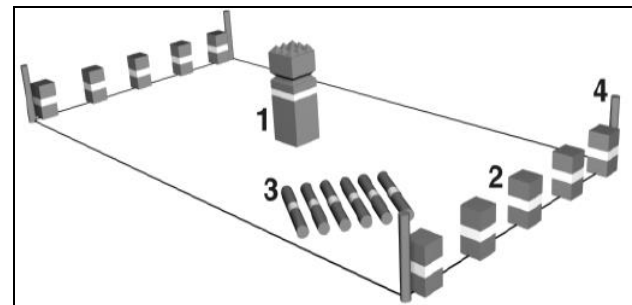
Předkládaná pravidla naznačují základní postup a končí ukázkou hry. Čtete pravidla soustředěně a postupně, abyste si byli jisti, že vše dává smysl. A pak... **UŽIJTE SI HRU!**

*Česká pravidla společně sestavili a na základě pravidel užívaných na mezinárodních soutěžích doplnili, nejzkušenější hráči v ČR.*

### Idea hry

Kubb je hra, ve které se utkávají dva týmy. Kubb spočívá v přesném házení kolíků na soupeřovy kubby ve snaze je shodit a získat tak nad soupeřem výhodu do dalších herních situací.

### Hrací části, jejich umístění a týmy



Hrací pole:

- šířka: 5 metrů
- délka: 8 metrů

Hrací figury:

1. jeden *král* (9×9×30 cm)
2. deset *kubbů* (7×7×15 cm)
3. šest vrhacích *kolíků* (o průměru 44 mm a délce 30 cm)
4. čtyři *rohové kolíky* (libovolné) a dva *středové kolíky*

Počáteční rozestavení hracích figur je znázorněno na obrázku, středové kolíky ční ze země do výšky 15cm.

Na každé *základní čáře* (kratší strana hřiště) je pravidelně rozmístěno pět *kubbů*.

*Král* stojí uprostřed hracího pole na pomyslné *půlící čáře*, která rozděluje hrací pole na dvě poloviny. Každému týmu přísluší jedna *polovina* hracího pole.

## Začátek hry

Hra začíná rozhozem dvou libovolných hráčů – každý z jednoho týmu – na každé straně hracího pole jeden hráč. Nahlas napočítáme do tří a na „tři“ oba hráči najednou hodí. Koho kolík skončil blíže u krále (počítá se podstava kolíku – nikoliv plášť), aniž jej porazil (poražením krále tým rozhoz prohrává), má na výběr: Buď začít jako první házet, nebo vybrat stranu. Pokud si vítěz rozhozu zvolil první hody, druhý hráč si může zvolit stranu. Na začátku hry týmy stojí za svou základní čarou a jeden z nich má všech šest *kolíků* a zahajuje první *hrací kolo*.

## Hrací kolo

Tým A, který zahajuje hrací kolo, má všech šest kolíků. Šesti pokusy hodu kolíkem se snaží shodit kubby stojící na polovině soupeře (týmu B) a to v pořadí nejprve všechny kubby v poli a teprve potom kubby na základní čáře. Hráč při hodu kolíkem nesmí stát blíže k soupeřově polovině, než stojí nejbližší kubb na jeho vlastní polovině. Tento kubb určuje pomyslnou tzv. **“odhodovou linii”**. Při zahájení hry tedy hráči týmu A házejí ze své základní čáry na kubby na základní čáře týmu B.

Pokud týmu A stále ještě zbývají nějaké pokusy hodu kolíkem, ale na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, mohou je použít na shodění krále, ale pouze ze své základní čáry.

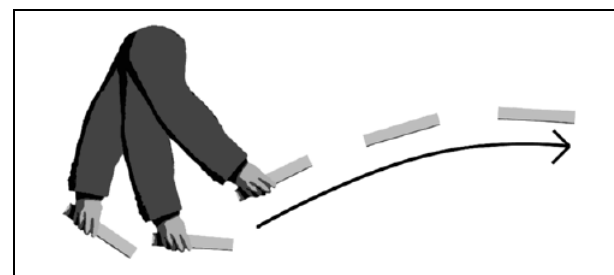
Po odhazení šesti kolíků tým B sesbírá shozené kubby a ze své základní čáry je nahází na polovinu týmu A. Tým A je vztyčí na místě, kam dopadly, a tým B si vezme všech šest kolíků a je tak připraven na zahájení dalšího kola, tentokrát s prohozenými rolemi týmů.

## Princip hry

Týmy se střídají v tom, kdo zahajuje hrací kolo a kubby se tak přelévají z jedné poloviny hřiště na druhou. Vznikají výhodné situace i sporné momenty.

Hra končí v okamžiku, kdy se jednomu z týmů úmyslně nebo omylem podaří shodit krále. Tento tým pak vítězí, pokud na soupeřově polovině nestojí již žádný kubb, a tento tým prohrává, pokud na soupeřově polovině nějaké kubby stále stojí.

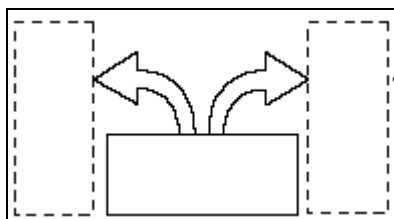
## Technika hry



Hod kolíku musí být proveden spodním kyvadlovým způsobem (viz. obrázek). Hody tzv. „Helikoptérou“ (kdy kolík rotuje **od opuštění ruky** v horizontální rovině) nebo kdy je kolík hozen z ruky na plochu jsou zakázány a brány jako nepovolené.

Při nahazování kubbů se mohou a nebo nemusí hráči libovolně střídat. Kubby může nahazovat neustále i jeden tentýž hráč. Je to jen na týmu.

V okamžiku nahazování kubbů musí stát hráč nahazující kubby oběma nohama za základní čarou. Při hodu kolíky musí mít házející hráč v době opuštění kolíku z ruky kontakt alespoň jedné nohy se zemí ve vzdálenosti za odhodovou linií. Po opuštění kolíku ruky lze tuto linii přešlápnout. Zároveň je nutné stát mezi bočními čarami hracího pole prodlouženými do nekonečna. I ty vymezují prostor, kde je nutné při odhodu stát. Při přešlápnutí této hranice je hod považován za neplatný.



Kubb lze vztyčit pouze do jedné ze dvou pozic, jak je znázorněno na obrázku. Pokud leží nahozený kubb tak, že by se při vtyčení ocitla jeho základna v autu, musí být v tomto případě vztyčen vždy směrem do hřiště. Zároveň si musí hráči stavící kubby už předem rozmyslet, na kterou stranu chtějí daný kubb postavit. Nelze ho potom už obracet zpět na druhou stranu. S kubbem se také nesmí žádným způsobem kroutit, otáčet, stavět přes roh. Kubb se nesmí ani zvedat. Musí mít neustálý kontakt se zemí.

## Neplatné situace, auty a postihy

1. Pokud hod kolíkem není proveden v mezích techniky hry nebo s přešlapem nebo proti principu fair-play je považován za neplatný a herní situace způsobená tímto hodem je vrácena do původního stavu.
2. Pokud je hodem kolíku shozen kubb na základní čáře mimo pořadí, je tento kubb ihned vztyčen na svém původním místě.
3. Kubb se nachází v autu tehdy, pokud jej nelze postavit tak, aby nejméně polovina jeho základny stála v příslušné polovině hracího pole.
4. Po odhazení všech kubbů v daném hracím kole je určeno, které kubby se nacházejí v autu a každý z nich lze jednou opravit (je možné jej zvednout z autu a zopakovat hod). Po opravném pokusu je znovu vyhodnoceno, které kubby se nacházejí v autu. Tyto kubby jsou pak umístěny a vztyčeny soupeřem na jakémkoliv místě příslušné poloviny hracího pole, avšak musí být zachována vzdálenost nejméně jedné délky vrhacího kolíku od krále a rohového kůlu.
5. Pokud je kubb stojící v poli shozen jiným vhozeným kubbem, je postaven na místě, kam dopadl. Pokud je vhozeným kubbem svržen kubb na základní čáře, je znovu postaven na své původní místo.
6. 6a) Každou započatou hru (nikoliv zápas) musí hrát takový počet, jaký hru započal. Příklad - do započaté hry ve 3 hráčích není možné přibrat další spoluhráče. V případě turnaje pro 2 a více hráčů je totožné pravidlo tzn., pokud hru začnou 2 hráči nemůžou během zapojit další svoje spoluhráče.  
6b) V každém házecím kole se musí zapojit do shazování kubbů každý z hráčů, kteří hru započaly alespoň jedním hodem.

6c) Při zahájení hry systému 2-4 -6 se musí při odhodu dvou kolíků zapojit 2 různí hráči týmu. Při odhodu 4 kolíků se musí zapojit všichni nahlášení hráči do hry. Při počtu 5 a více hráčů vždy odpovídající počet hráčů v daném kole nehází.

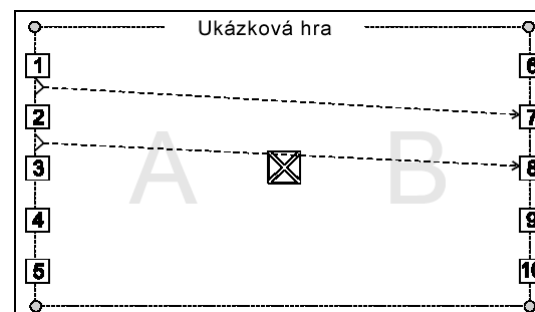
## Závěr

Dosud uvedená pravidla jsou ve shodě s oficiálními pravidly Kubu klubu Česká republika o. s. ([www.kubb.cz](http://www.kubb.cz)) a s mezinárodními pravidly používanými při Mistrovství světa ve Švédsku k datu 2011. V těchto pravidlech je minimalizovaná možnost výskytu sporných situací.

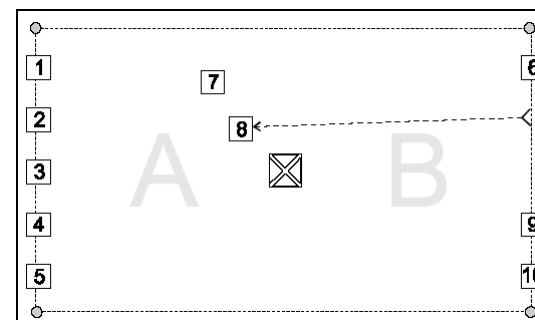
## Úpravy a možnosti rozšíření pravidel

1. Pokud se týmu podaří shodit všechny soupeřovy kuby, je povinen v daném kole shodit také krále, jinak prohrává. Tedy pokud vám zbývá shodit poslední soupeřův kubb a máte na to již jen jeden pokus, není radno se o to pokoušet, neboť v případě úspěchu by vám nezbyl žádný pokus na shodění krále a prohráli byste.
2. Velmi zábavné je pravidlo stavění vícenásobných kubbů. Při házení kubbů na soupeřovu polovinu se snažte shodit nějaký již stojící kubb. Tento kubb, pokud budete úspěšní, bude vztyčen na své původní pozici a na něj bude postaven vhozený kubb. Pro vás je pak snazší jedním hodem shodit dva kuby. Tímto postupem lze vytvářet i věže ze tří a více kubbů.
3. Další se týká pořadí shazování kubbů. Shazujte kuby v pořadí od nejbližšího k nejvzdálenějšímu.
4. Rozměr hřiště či počet figur můžete libovolně měnit podle zkušeností hráčů či časových možností.

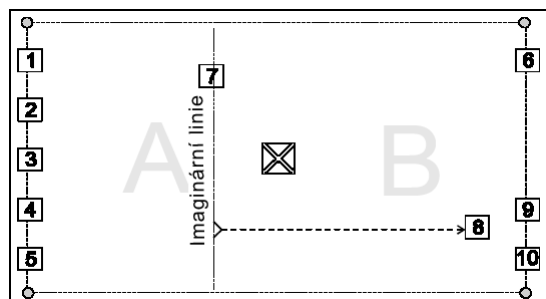
## Ukázková hra



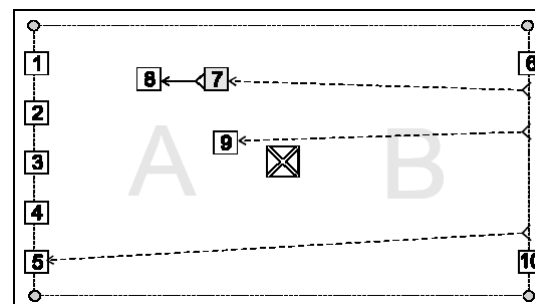
Členové týmu A hází šest kolíků z jejich základní čáry. Jejich cílem je shodit co nejvíce kubbů na základní čáře týmu B, případně svrhnout krále. V tomto případě tým A shodil pouze kuby 7 a 8.



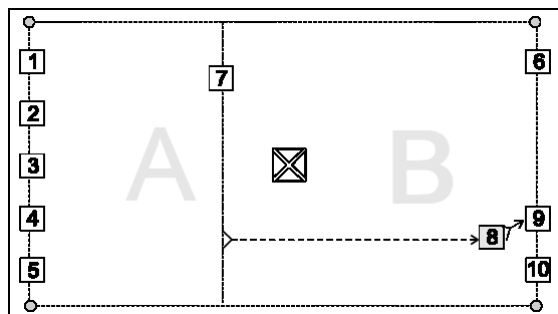
Tým B nejprve vhodí své shozené kuby 7 a 8 na území soupeře. Tyto kuby jsou poté postaveny týmem A. Tým B musí nejprve shodit všechny kuby v poli týmu A, tedy kuby 7 a 8, a až poté mohou útočit na kuby na základní čáře. Všechny tyto hody jsou provedeny ze základní čáry. V tomto případě tým B zasáhl pouze kubb 8.



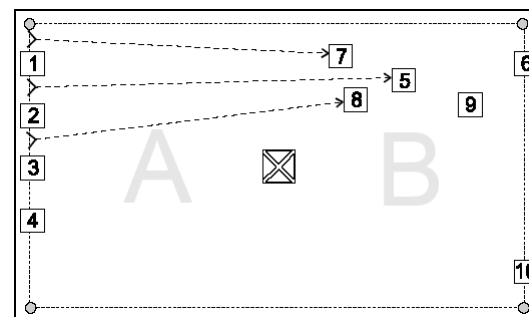
Tým A nejprve ze své základní čáry vhodí jeden sražený kubb 8 na polovinu týmu B. Protože tým B minul při shazování kubb 7, získává tak tým A poziční výhodu a posouvá pomyslnou házečí čáru (imaginární linie) na úroveň kubbu 7, který je nejbližší k půlící čáře. Tým A hází šest kolíků z jakéhokoliv místa zvýhodněné pozice. Nejprve však musí sestřelit kubb 8.



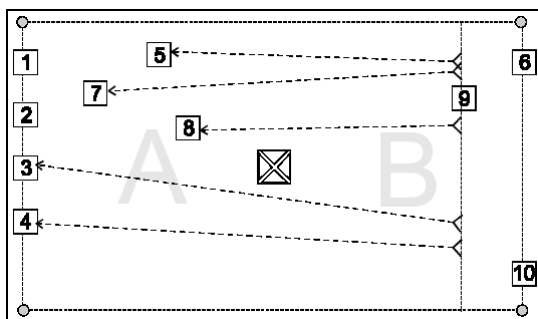
Tým B nahází na pole soupeře shozené kubby 8 a 9, které jsou následně postaveny týmem A. Tým B potom shodí kubby 7 a 8 jedním hodem a dále kubb 9. Nyní může zaútočit na kubby na základní čáře. V tomto případě shodí kubb 5.



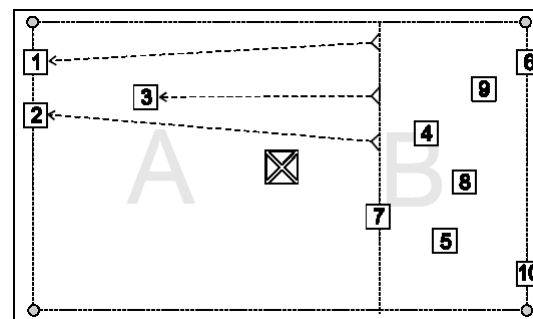
Jedním hodem je možné srazit dva kubby 8 a 9, protože po té již nestojí žádný kubb v poli. V tomto případě tým A neshodil žádné jiné kubby týmu B.



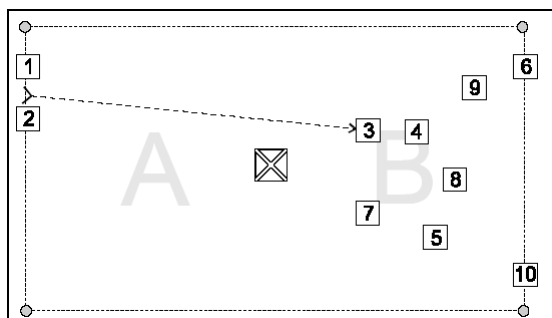
Tým A přišel o svoji poziční výhodu, a tak začíná hody ze základní čáry. Nejprve vhodí všechny čtyři kubby na soupeřovo pole a zahájí ze základní čáry útok. V tomto případě tým A shodí všechny kubby v poli až na 9.



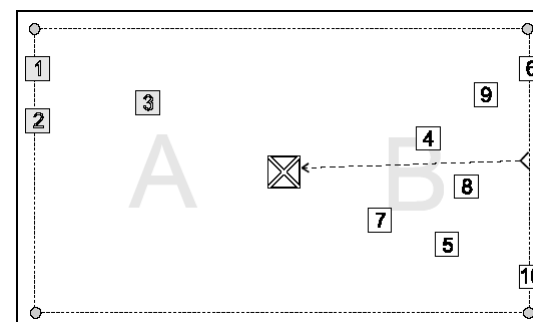
Tým B vhodí ze základní čáry tři kubby zpět do pole týmu B a ze zvýhodněné házecí čáry určené stojícím kubbem 9 útočí nejprve na kubby v poli 8, 5 a 7. Po jejich svržení z téže čáry tým B shodí kubby na základní čáře 3 a 4.



Tým B ze základní čáry vhodí kubb 3 na pole týmu A a poté ze zvýhodněné házecí čáry na úrovni prvního kubbu od krále (kubb 7) útočí. Nejdříve shodí kubb 3 a poté oba kubby na základní čáře 1 a 2. V této chvíli se tým B vrací na základní čáru a snaží se ukončit hru shoením krále.



Tým A vhodí všech pět shozených kubbů na pole týmu B, ale poté shodí během šesti hodů kolíky pouze kubb 3 na poli týmu B.



Pokud se týmu B nepodaří zbývajícími kolíky shodit krále, může tým A pokračovat naházením kubbů 1, 2 a 3 na pole týmu B a pokračovat ve hře dál. Hra se vyvíjí až do té doby, dokud se jednomu z týmů nepodaří v jednom kole shodit všechny kubby na soupeřově poli a poté shodit krále. Tento tým se stává VÍTĚZEM !!!